КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

ТИПЫ И КЛАССЫ

Несмотря на то, что сегодня сотни разных предприятий готовы предложить клиенту огромное количество комплектаций и моделей частных космических кораблей, существует глобальная стандартизация по типам.

М-МТК: Малый модульный транспортный корабль — широко распространен среди частных перевозчиков. Корабль позволяет модифицировать себя практически без границ, из-за чего и приобрел такую популярность среди начинающих предпринимателей.

Корвет: Основная боевая единица сил околопланетной обороны. Корветы быстры и маневренны, хорошо вооружены и в первую очередь предназначены для обеспечения безопасности в пределах транспортной зоны планеты. Таможенный досмотр, перехват нарушителей, изредка оборона от пиратских рейдов — это основные зоны ответственности таких кораблей.

МТК: Модульный транспортный корабль — основа мирового товаро и пассажирооборота. Благодаря модульной структуре может быть чем угодно — от шикарной увеселительной яхты до тяжелого рудовоза. Нередко используется и в качестве более экзотических видах, например, как десантная база или поисковый рейдер.

Фрегат: Основной военный корабль сопровождения, предназначенный для уничтожения мелких целей, которые в силу своего размера и маневренности не могут быть нейтрализованы более крупными кораблями флота.

Крейсер: Ударная сила военного флота. Крейсера оснащены самым мощным оружием и прекрасно защищены, благодаря чему применяются как в качестве наступательной, так и оборонительной силы. Крейсер — это максимальный тип корабля, который может официально приобрести частное лицо. Это, кстати, уже создает определенные проблемы, так как в галактике есть прецеденты использования крейсеров пиратами и криминальными организациями.

Дредноут: Крупные малоподвижные корабли, похожие на летающие крепости. Часто используются как носители для более мелких типов кораблей, а также как основная ударная сила для прорыва вражеской обороны. Дредноуты хорошо зарекомендовали себя в сражениях против Машины в Пограничье, и сегодня Абсолют владеет самым большим количеством кораблей этого типа.

Линкор: Было построено всего несколько таких кораблей, и каждый из них по своей мощи сопоставим с небольшим флотом. Линкоры — флагманы, несущие на борту тысячи единиц техники, десантные модули, орудия подавления планетарных сил обороны и торпеды, способные одним попаданием превратить крейсер в пыль. Каждый построенный линкор уникален и создан по индивидуальному дизайну согласно требования заказчика.

ПРИОБРЕТЕНИЕ

Персонажи могут получить свой собственный корабль разными способами. В этой игре рекомендуется использовать МТК в качестве «партийного судна», однако Ведущий вправе отменить и это правило.

Покупка нового: Получив только что сошедший с верфей корабль, капитан (игроки должны назначить такого из своего числа) распределят 3 очка по его характеристикам. Новый корабль уже имеет 1 уровень в каждой характеристике. После этого можно выбрать по одной дополнительной системе за каждый уровень в соответствующей характеристике.

Новый корабль имеет 15 уровень Благосостояния , но персонажи могут складывать свое Благосостояние для того, чтобы приобрести корабль.

Покупка Б/У: Купив бывший в употреблении корабль, капитан также распределяет 3 очка по характеристикам корабля. Корабль уже имеет 1 уровень в 3 характеристиках. После этого можно выбрать по одной дополнительной системе за каждый уровень в соответствующей характеристике.

Б/У корабль имеет 7 уровней Благосостояния, но персонажи могут складывать свое Благосостояние для того, чтобы приобрести корабль.

Призовой: Корабль, захваченный в качестве добычи, может иметь любые характеристики и установленные системы. Выбери: или ты будешь определять характеристики корабля, а Ведущий — установленные системы, или наоборот. В остальном, призовой корабль аналогичен Б/У.

Модернизация корабля

Со временем персонажам может понадобиться изменить конфигурацию своего судна, и в этом помогут эти простые правила:

Характеристики: Увеличение характеристики корабля на 1 уровень стоит 3 фишки прибыли за каждый уже установленный уровень характеристики. Например, чтобы повысить Орудия с 2 до 3, необходимо потратить 6 фишек прибыли.

Системы: Каждая система стоит 2 фишки прибыли. Некоторые системы могут иметь требование в другой уже установленной системе — такое требование нельзя игнорировать.

Каждая система может быть установлена только 1 раз, если в ее описании не сказано обратного. Максимальное значение любой характеристики корабля равно 5.

Управление кораблем

Для того, чтобы управлять кораблем, необходимо несколько членов экипажа. В рубке обязательно должен быть пилот, каждым орудием должен управлять оператор, а если вам нужны дополнительные системы, в сервисном и инженерных отделениях тоже должен кто-то быть.

При этом не стоит забывать о самой важной должности на корабле — о капитане. Находясь на мостике, капитан может отдавать приказы остальным членам экипажа, а также помогать им, просто находясь на своем посту.

Повреждения

Когда корабль получает повреждения, зачеркни одну установленную систему за каждую единицу повреждения. Система не работает, пока не будет отремонтирована, а оператор системы в момент повреждения должен бросить+Контроль. На 7—9 он также получает 1 ранение.

КОСМИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Управляя кораблем, ты можешь использовать эти специальные ходы в тот момент, когда это необходимо. Когда ты…

ДАЕШЬ ЗАЛП

Один персонаж может контролировать только одно орудие, установленное на корабле. Когда ты стреляешь в противника, брось+Контроль. На 10+ ты наносишь урон противнику. На 7—9 ты то же самое, а также выбери 1:

- Противник наносит свой урон твоему кораблю;
- Твой корабль наносит -1 урона;
- Потрать 1 заряд реактора.

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты управляешь кораблем, и он подвергается опасности, скажи, как ты справляешься, и бросай…

+Ярость, если рвешься напролом, полагаясь на крепость обшивки;

+Контроль, если маневрируешь, стараясь выйти из-под удара;

+Навык, если используешь особые возможности корабля.

+Репутация, если полагаешься на свое красноречие или угрозы.

На 10+ корабль успешно избегает угрозы. На 7—9 что-то пошло не так, как задумано: пусть угрозы ты избежал, но какое-то последствие все равно получил. Ведущий может воспользоваться ситуацией.

ЛЕТИШЬ МЕЖДУ ЗВЕЗД

Когда ты отправляешь корабль в путешествие между звездными системами, выбери маршрут и брось+Навык.

Официальный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d дней — брось один кубик и посмотри, что получилось. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 1:

- Вместо 1d дней путешествие заняло 2d дней;
- Во время перелета на корабле что-то сломалось;
- Корабль потратил 1 заряд реактора во время полета.

Неофициальный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 1d дней — брось один кубик и посмотри, что получилось. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 2.:

- Вместо 1d дней путешествие заняло 3d дней;
- Во время перелета корабль получил 1 повреждение — вычеркни 1 систему;
- По прибытии вокруг происходит что-то необычное;
- Корабль попал в засаду;
- Корабль потратил 2 заряда реактора во время полета.

Запрещенный маршрут: На 10+ корабль успешно прибывает в заданную точку за 2d дней — брось два кубика и сложи полученные результаты. На 7—9 корабль успешно прибывает в заданную точку, и выбери 3:

- Вместо 2d дней путешествие заняло 4d дней;
- Во время перелета на корабле что-то сломалось — вычеркни 2 системы;
- По прибытии вокруг происходит что-то экстраординарное;
- Корабль попал в засаду и инициатива на стороне противника;
- Корабль прибыл не туда, куда ты планировал;
- Корабль потратил 3 заряда реактора во время полета.

Ведущий: В разделе советов ты найдешь интересные идеи для необычных и экстраординарных событий в космосе.